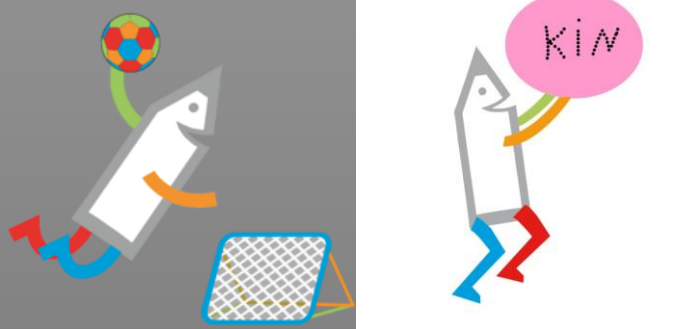


RENCONTRES SPORTIVES
ASSOCIATIVES USEP



Tchoukball / Kin-Ball
Cycles 2 et 3



USEP 93

**8, rue Claude Bernard
93008 Bobigny Cedex**

Tél : 01 43 93 70 97

www.seinesaintdenis.comite.usep.org

@Usep93

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 399 222 199 00032

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Documents d'appui

Sur les sites :

USEP national (Ressources Pédagogiques) :
<https://usep.org/index.php/2017/09/06/kinball/>

USEP 93 (Site Officiel) :
<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/ressources-pedagogiques-rencontres-usep-93/>

Les classes USEPIENNES participantes s'engagent à :

- Pratiquer un cycle d'apprentissage en tchoukball en amont de la rencontre.
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux au cours du cycle d'apprentissage.
- Respecter l'organisation de la rencontre telle qu'elle aura été prévue.
- **Venir en tenue de sport obligatoirement !!!**
- Venir avec **2 adultes au minimum**.
- Ne pas oublier **la trousse à pharmacie et les fiches de renseignements des élèves**. Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».
- Ces assurances ne sont pas nécessaires pour les élèves licenciés à l'USEP.
- A se retrouver pour faire un tournoi de kinball vers la fin de l'année.

L'USEP 93 s'engage à :

- Organiser la rencontre.
- Constituer les équipes en mélangeant toutes les classes
- Fournir le matériel nécessaire pour la rencontre.
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet.

Météo :

Prévoir une tenue adaptée à tout changement climatique.

Transport :

Le transport est à la charge de l'école et de l'enseignant.



Il est possible pour les classes de manger avant ou après la rencontre. Pensez à travailler sur le pique-nique zéro déchet avec vos élèves.

Attendus de fins de cycles :

A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS, **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

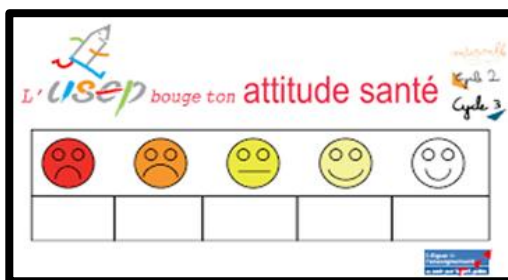
Cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (Joueur, Arbitre et Observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Présentation de la rencontre :

La rencontre découverte sportive associative Tchoukball / Kin Ball / Jeu sur le Fair-Play avec l'USEP 93, c'est :

- Une rencontre de 2 heures pour 3 classes inscrites sur le site.
- Un mélange des élèves des 3 classes en plusieurs équipes et une répartition sur les situations par les éducateurs de l'USEP 93.
- En Tchoukball : un tournoi entre 4 équipes sur 2 terrains est organisé.
- En Kinball : Les déménageurs et la situation de référence.
- **Jeu du fair-play** : prise en charge du jeu par deux enseignants.
- Un temps protocolaire avec la remise des diplômes en fin de rencontre.
- Une évaluation de la rencontre par les élèves. Ils pourront être amenés à coller des gommettes sur la bêche du plaisir afin d'indiquer leurs émotions après la rencontre et en classe :



[Attitude santé cycle 2](#)

[Attitude santé cycle 3](#)

Tchoukball

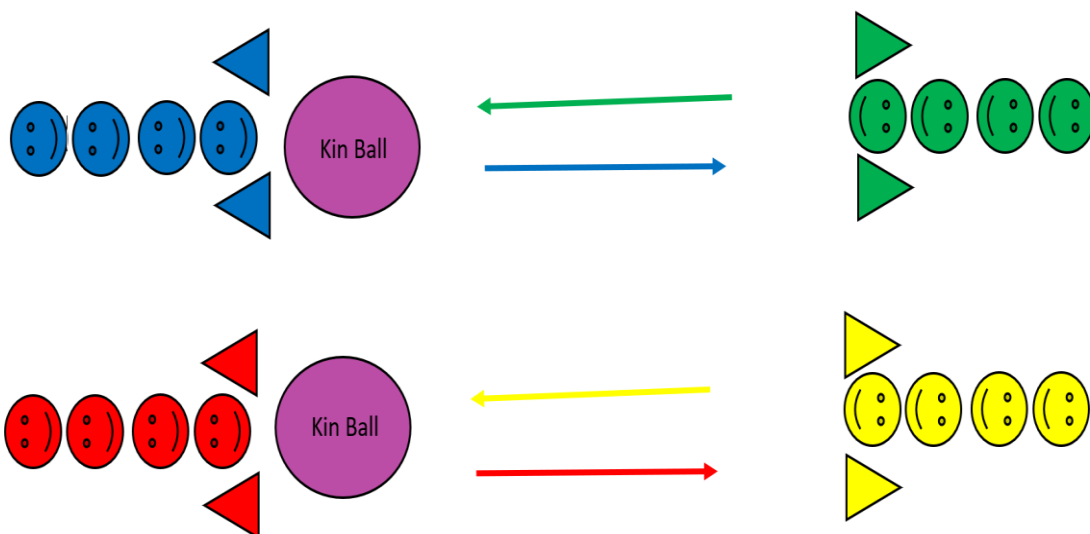


Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera
point pour une équipe	le ballon rebondit sur la partie blanche du cadre et touche le sol dans les limites du terrain	une remise en jeu par l'équipe adverse	à côté du cadre pour attaquer sur la cible opposée
changement de main	trois tirs consécutifs ont été réalisés sur le même cadre sans marquer de point	une remise en jeu par l'équipe ayant tiré l'avant dernière	à côté du cadre pour attaquer sur la cible opposée
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le ballon, à l'extérieur du terrain.
faute	un joueur se déplace le ballon dans les mains	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où a été commise la faute
marcher	le porteur du ballon fait plus de trois pas (3 appuis), balle à la main (au début accepter le piétinement).	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où a été commise la faute
faute sur un joueur	si l'adversaire rentre en contact avec ce dernier ou lui arrache la balle des mains.	une remise en jeu par l'équipe adverse	à l'endroit où a été commise la faute
interdiction d'aller dans la zone	si le défenseur ou l'attaquant pénètrent dans la zone	une remise en jeu par l'équipe adverse	derrière le cadre pour attaquer sur la cible opposée
contestation	un joueur critique l'arbitrage.	une remise en jeu par l'équipe adverse	à l'endroit où a été commise la contestation

Mettre feuille de match sans les lettres.

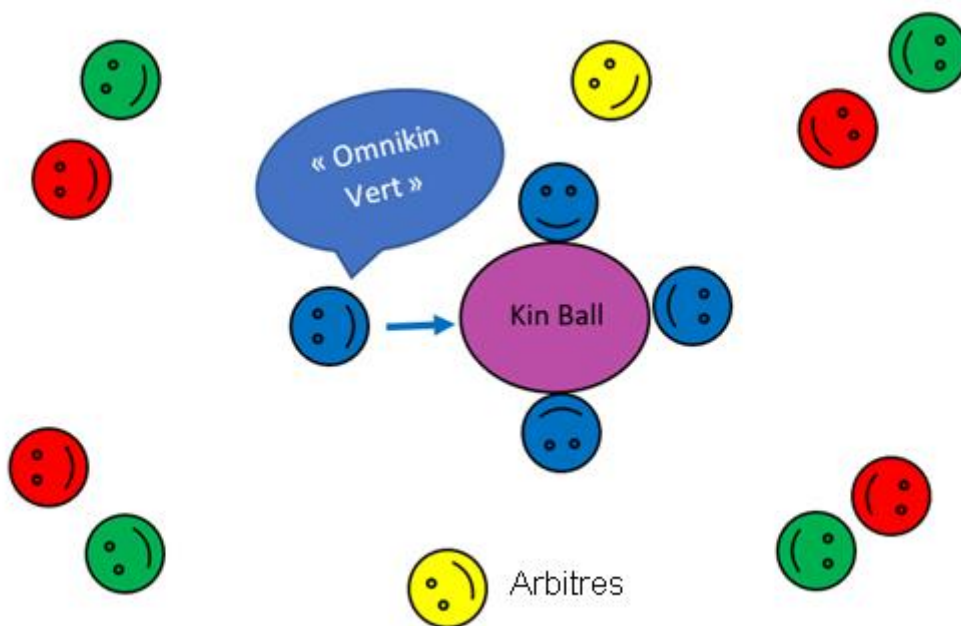
Kin Ball : Les déménageurs

But	Organisation	Consignes
Faire parvenir le ballon porté par trois ou quatre élèves d'un point à un autre le plus vite possible sans que le Kin Ball ne touche le sol.	Une équipe de trois ou quatre élèves transporte le ballon à une autre équipe située en face de l'autre côté du terrain. Tous les joueurs doivent avoir les mains sur le ballon.	L'équipe qui transporte la balle doit la transmettre à l'équipe sans que le Kin Ball ne touche le sol. L'équipe qui a reçu le Kin Ball fait le chemin inverse. L'équipe qui arrive la première remporte la partie.
Variantes		
Rétrécir ou agrandir les distances de courses. Réduire le nombre de joueurs pour aller vers une vraie situation de Kin Ball. Introduire un passage de Kin Ball en le transmettant de main en main ou en effectuant une passe.		



LA SITUATION DE REFERENCE DU KIN-BALL

But	Organisation	Consignes
<p>En tant qu'attaquants, pour marquer un point faire toucher le Kin Ball sur le sol avant que l'équipe adverse appelée ne la récupère.</p> <p>En tant que défenseurs, réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol et la rejouer en appelant une autre couleur.</p>	<p>4 équipes de quatre ou cinq joueurs.</p> <p>3 équipes jouent, l'autre arbitre.</p>	<p>Au signal, une équipe appelée par le meneur de jeu engage et appelle une équipe par sa couleur : « Omnikin vert ».</p> <p>L'équipe verte récupère la balle et la gèle avant de la renvoyer.</p> <p>Si la balle touche le sol avant que l'équipe verte appelée ne la récupère, les deux autres équipes marquent un point.</p>
<p>En cas de sortie de balle des limites du terrain, la troisième équipe engage.</p>		



Feuille de Matches : Formule à 12 en 4 min

Gagnant : 4 points. Deuxième : 3 points. Match nul 2 points. Troisième : 1 point

Rencontre 1	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 4

Rencontre 2	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 1

Rencontre 3	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 1	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 2

Rencontre 4	Équipe 4	Équipe 1	Équipe 2	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 3

N°	Poule 1	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Place
1						
2						
3						
4						